

## PROGRAMA DE DISCIPLINA

### IDENTIFICAÇÃO

<b>DISCIPLINA:</b> Laboratório de Informática	<b>CÓDIGO:</b> XXXXX	
<b>DEPARTAMENTO:</b> Estatística e Informática	<b>ÁREA:</b> Informática	
<b>CARGA HORÁRIA TOTAL :</b> 30		
<b>NÚMERO DE CRÉDITOS:</b> 1		
<b>CARGA HORÁRIA SEMANAL:</b> 2	<b>TEÓRICAS:</b> 0	<b>PRÁTICAS:</b> 2
<b>PRÉ-REQUISITOS:</b> Não há.		

### EMENTA

Introdução a Computação. História. Perfis profissionais: Bacharelado versus Engenharia versus Licenciatura. O computador como ferramenta de ensino. Funcionamento e conceitos fundamentais de hardware e software. Fundamentos de Internet e sistemas distribuídos. Ferramentas WEB: transferência de dados, e-mail, busca, homepages, chat. Ferramentas, aplicativos e organização de arquivos.

### CONTEÚDOS

#### UNIDADES E ASSUNTOS

1. INTRODUÇÃO A COMPUTAÇÃO  
1.1 História da Computação. 1.2 Áreas da Computação. 1.3 Perfis profissionais em Computação. 1.4 Conceitos INEP/MEC e Sociedade Brasileira de Computação. 1.5 Fundamentos de representação da informação: bases de numeração, máquinas e linguagens.
2. FUNDAMENTOS DE HARDWARE  
2.1 Tipos de computadores. 2.2 Microprocessadores: tipos CPU's utilizadas em microcomputadores. Fatores que influenciam na velocidade de processamento. 2.3 Dispositivos de entrada e saída: teclado, mouse, monitor de vídeo, impressoras, outros dispositivos de E/S. 2.4 Memória: tipos de dispositivos de armazenamento. Desempenho das unidades. Padrões de interface das unidades de disco. Funcionamento dos diversos drivers de Mídias.
3. FUNDAMENTOS DE SOFTWARE  
3.1 Tipos de software: básico e aplicativo. 3.2 Software básico: sistemas operacionais, compiladores e intérpretores. 3.3 Software aplicativo: tipos e funções. 3.4 Software como instrumento educacional: ferramentas.
4. FUNDAMENTOS DE INTERNET E SISTEMAS  
4.1 Histórico. 4.2 Meios de comunicação. 4.3 Tipos de redes: redes locais e redes

remotas. 4.4 Topologias de rede: barramento, estrela, anel. 4.5 Acesso a computadores remotos. 4.6 Transferência de arquivos. 4.7 Correio eletrônico. 4.8 Conceitos de Sistemas Operacionais. Gerenciamento de arquivos. Gerenciamento de hardware. Sistemas Ubíquos: Distribuídos e Wireless.

## 5. SISTEMAS E APLICATIVOS WEB

5.1 Transferência de dados. 5.2 HomePages. 5.3 E-mail. 5.4 Blog. 5.5 Flog. 5.6 Ferramentas de Gerência de Conteúdo. 5.7 Ferramentas de trabalho Cooperativo. 5.8 Ferramentas de Edição Distribuída.

## BIBLIOGRAFIA

1. Fedeli, Ricardo Daniel, et.al.. Introdução à Ciência da Computação. Editora Thomson Learning, 2003.
2. Brookshear, J.G. Computer science: an overview. Addison-Wesley, 1999.
3. Abernethy, K. et al. Exploring the digital domain: an introduction to computing with multimedia and networking. Brooks/Cole Pub, 1999.
4. Dilligan, R.J. Computing in the web age: a web interactive introduction. Plenum Pub Corp, 1998.